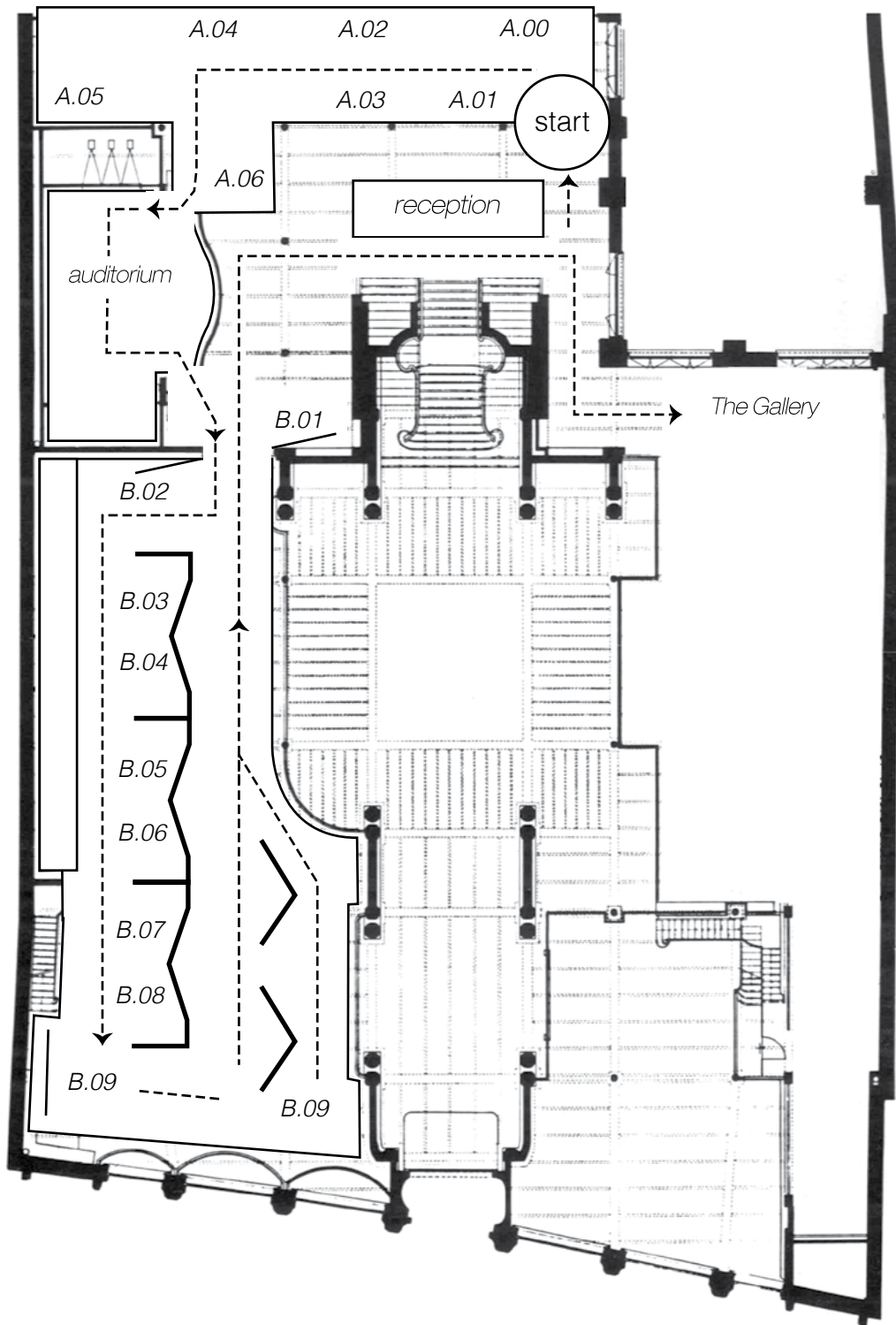


Belgian Comic Strip Centre





A invenção da Banda Desenhada

A.00

Era uma vez, há muito, muito tempo, um homem que não sabia nem ler, nem escrever. Aliás, as palavras «ler» e «escrever» nem sequer existiam. Nem outra qualquer. Para se exprimir, para narrar, para venerar, ele inventou o desenho.

Desde os mais antigos testemunhos conhecidos da arte rupestre até à feroz concorrência entre os editores nova-iorquinos, no início do século XX, as etapas que esta exposição conheceu confirmam o popular adágio segundo o qual «nada se cria, tudo se transforma».

A banda desenhada não é fruto de uma descoberta. É o resultado de uma cumplicidade que se foi revelando cada vez mais forte entre o desejo de contar histórias e a arte de desenhar. Ela apresenta-se como a mais literária de todas as artes plásticas.

Ao longo desta breve viagem através do tempo, deixamo-nos maravilhar pelo génio artístico dos pintores, dos mosaístas, dos escultores, dos iluminadores ou dos artesãos para interpretar a narração e criar o movimento. As suas obras têm alterado as relações entre os seres humanos.

Como nasceu aquilo que nós denominamos hoje em dia «banda desenhada» e como defini-la? É este o propósito desta exposição que, a passos largos, atravessa a história do mundo e das civilizações.

Jean Auquier, CBBB (Centro Belga de banda Desenhada).

As diversas partes da exposição

A.01

Desde a sua origem, o homem conta a sua história através de imagens

Desde o *Homo Erectus*, o ser humano serviu-se de todos os meios ao seu alcance para narrar, explicar ou venerar os seus ídolos.

Ao longo dos séculos, as histórias que eles encenam são um testemunho da sociedade em que foram criados, das suas crenças e da sua cultura. Ignoraremos sempre o nome da maior parte dos artistas que esculpiram, que desenharam, que pintaram ou mesmo que teceram estas obras que se tornaram património comum da humanidade.

A.02

Os incunábulos inventam a gramática da BD

Nos mosteiros cristãos da Idade Média, os monges copistas dedicavam as suas vidas a reproduzir os textos sagrados da sua religião. Outros embelezavam estas edições únicas criando iluminuras e ilustrações, prestando assim uma homenagem ao seu Criador.

Sem nunca suspeitar, eles inventaram a maior parte dos códigos que permitem aos desenhistas actuais dar vida a uma banda desenhada: divisão das caixas de narrativa, movimento, primeiro plano, diálogos em filactérios, etc.

A.03

A impressão permite chegar ao grande público

O aparecimento das gravuras, dos livros publicados, dos jornais e das gravuras a cores vendidos nas feiras permitiu chegar ao grande público.

Mestres na sua arte, o inglês William Hogarth e o japonês Katsushika Hokusai narravam histórias numa sequência de imagens ou de gravuras. Eles assumem-se como marcos essenciais na história desta arte nascente, do mesmo modo que o suíço Rodolphe Töpffer que tão bem ensinava o movimento aos seus alunos.

A.04

No século XIX, os jornais contam histórias

Desde o século XIX que os jornais e as revistas compreenderam que para vender publicidade aos anunciantes, era necessário reunir o maior número possível de leitores. A par do romance-folhetim que deixa os leitores ansiosos por saber a continuação do mesmo, descobrem-se os humoristas, os caricaturistas e os primeiros heróis recorrentes, como é o caso de Ally Sloper em Inglaterra ou de Max e Moritz na Alemanha, cujas aventuras se distribuem por narrativas desenhadas.

A.05

A banda desenhada torna-se uma aposta económica

Nos primórdios do século XX, os editores americanos Pulitzer e Hearst levam a lógica da economia ao seu paroxismo. Procuram-se na empresa ao lado os melhores elementos, os melhores jornalistas ou desenhadores. Assim, Richard Outcault troca o jornal mais conceituado pelo segundo na lista onde cria Yellow Kid (1896), e mais tarde Buster Brown. Os meios técnicos utilizados permitem também a criação de uma obra-prima: Little Nemo in Slumberland (Winsor Mc Cay, 1905).

A.06

Uma banda desenhada, o que é?

Resultado de uma evolução artística tão antiga como a humanidade, alimentada e enriquecida por várias culturas... e por diversas revoluções tecnológicas tais como o surgimento do papel, das cores ou da impressão, o que é afinal uma banda desenhada? A resposta pode ser dada em poucas palavras: Uma banda desenhada consiste numa sequência de imagens que forma uma narrativa, em que o argumento se encontra integrado nas imagens. A partir daqui, é a imaginação e o talento dos autores que se encarregam do resto!

A.07

A invenção da Banda Desenhada

Concepção e textos: Jean Auquier

Cenografia: Jean Serneels

Documentação: Fanny Kerrien

Traduções: Philotrans

Grafismo: Pierre Saysouk

Meios audiovisuais: Manuel Fernandez

Reproduções e ampliações: Sadocolor

Realização técnica: Jean Serneels, Michaël Cuypers e as equipas de trabalho do CBBB (Centro Belga de Banda Desenhada)



The Gallery

Todos os dias, novas obras chegam ao mercado, enriquecendo o nosso extraordinário Patrimônio cultural dos quadrinhos. Obras de diferentes gêneros, linguagens e estilos, de tradicionais a contemporâneas, com histórias fantásticas, paródias de autobiografia, histórias de fantasia ou crime heróico.

Este espaço, The Gallery, é dedicado às obras que fazem as notícias da atualidade no mundo dos quadrinhos. Exposições mensais de desenhos originais convidam a descobrir as mais recentes publicações. O álbum do editor nos apresenta uma introdução do trabalho.

A arte da BD

B.01

Tal como outras disciplinas artísticas entre elas a literatura ou o cinema, a banda desenhada é um modo de expressão que se desenvolve em diversas formas, através de diferentes géneros, estilos e formatos muito diferentes, para públicos também eles diversificados.

«A arte da BD» propõe que se descubra a banda desenhada em todas as suas fases, desde o processo de criação à variedade de géneros que constitui a produção europeia.

Na primeira parte, cada célula ilustra uma etapa do processo de criação – sinopse, cenário, rough e lápis, pintura, aplicação das cores e técnicas respectivas à paleta gráfica – e valoriza as obras de autores, cenaristas e desenhadores, que aceitaram que os seus documentos originais e instrumentos de trabalho sirvam de exemplos concretos nesta exposição.

Numa segunda parte, «A arte da BD» apresenta o leque de géneros que constitui a banda desenhada europeia actual, desde a banda desenhada de género ao romance gráfico. Nesta parte, tal como na primeira, cada estilo de banda desenhada é recheado com uma selecção de pranchas e de documentos originais, substituídos regularmente.

B.02

A arte do cenário

Um cenário é uma história que se desenrola seguindo a imaginação de cada um. Criando uma estrutura através da redacção de uma sinopse, de um resumo muito sucinto que revela o corpo da narração. A etapa seguinte é o recorte que serve para determinar o número de páginas consagradas a cada sequência. O autor desenvolve em seguida as sequências subdividindo-as em vinhetas, redige o cenário completo e definitivo revelando em cada vinheta a ilustração, a acção e os diálogos.

O cenarista escrupuloso fornece ainda ao desenhador uma descrição física e psicológica das personagens e confia-lhe a documentação que reuniu durante a concepção da sua história.

B.03

A arte do lápis

Assim que recebe o cenário, o desenhador traça de imediato os retratos das personagens principais estudando para o efeito as indumentárias e enquadramentos nos quais se irá desenrolar a acção. Trata-se de um período de muita investigação documental profunda. Os autores que têm a possibilidade fazem um reconhecimento no local e fotografam eles próprios aquilo de que precisarão.

Para visualizar o trabalho no seu conjunto que deverá ser elaborado, o desenhador realiza um storyboard esboçando em pequeno formato as vinhetas do futuro álbum, com pequenos rectângulos e balões que prefiguram a dinâmica da cada página. Graças a todas estas informações, o desenhador pode agora debruçar-se sobre a realização das pranchas propriamente ditas. Começa por fazer um rough (um rascunho) que vai melhorando e modificando até à obtenção de um plano ideal que vai em seguida reconstituir de forma cuidadosa num suporte definitivo.

Os originais das pranchas a lápis são raros já que, por definição, não é previsto que fiquem naquele estado. No entanto, alguns desenhadores realizam a aplicação da tinta na mesa de luz num novo suporte, ficando o esboço a lápis original intacto.

B.04

A arte da aplicação da tinta

Antes de pintar a prancha, o desenhador deve saber em que configuração é que será publicada. Se o álbum for a cores, o desenhador poderá contentar-se em passar a tinta o traçado do lápis. Em contrapartida, se o álbum for a preto e branco, o desenhador poderá ter em conta as diferentes luzes, as sombras subsequentes e os contrastes, e tentar repartir os elementos a preto de maneira equilibrada e harmoniosa. A aplicação da tinta é o acabamento do desenho: permite ainda determinar um lápis menos carregado que deve repisar o traço definitivo do desenho quando o lápis deixa um aspecto com mais carvão.

O pincel permite um traçado muito artístico, cheio e elegante, mas o preto fica por vezes ligeiramente acinzentado. A pluma permite um traçado mais preciso e um preto mais contrastado, mas exige uma maior aplicação. Alguns desenhadores traçam com uma pluma cheia e elegante para criarem a ilusão de um risco realizado a pincel. O rapi-dografo (ou rotring) dá um traçado mais filiforme e menos contrastado do que a pluma, mas foi adoptado por inúmeros desenhadores devido ao seu conforto de utilização. O feltro, também para uma utilização prática, dá um acabamento que satisfaz, mas a sua conservação é aleatória.

B.05

A arte da aplicação das cores

A técnica mais antiga de aplicação das cores nas bandas desenhadas é a chamada «bleu de coloriage». A técnica consiste em imprimir a prancha no mesmo formato de publicação em papel de desenho e de colocar as cores guache ou écoline (aguarela). O fotografo revela as três películas de cores primárias (ciano, amarelo e magenta) e acrescenta a película negra dos traços: o tipógrafo dispõe então das quatro películas necessárias para a reprodução de uma página em quatro cores.

A impressão do « bleu de coloriage » pode ser evitada ao colar-se a película dos traços sobre uma folha de papel (azul Leonardo), aplicando-se em seguida as cores ao inverso com a ajuda da mesa de luz. A vantagem é o facto do papel não se deformar em relação à película dos traços; a desvantagem é que o colorista não vê de forma clara o resultado no decurso do seu trabalho.

Uma outra solução é digitalizar a prancha pintada no formato da publicação e fazer a calibragem das cores no computador. Esta solução rápida e económica também pode satisfazer, desde que não se abuse dos efeitos artificiais tão acessíveis e tentadores.

A cor directa é a solução que mais seduz, mas é também a que exige a maior mestria. Esta técnica consiste em aplicar as cores directamente na prancha a lápis, por vezes simplesmente com um esboço, que se transforma numa espécie de pintura, com ou sem os filactérios que podemos gravar com a ajuda do computador.

B.06

A arte do digital

São cada vez mais os desenhadores que recorrem ao computador para realizar o acabamento das suas pranchas, trabalhadas na realidade em papel e em seguida digitalizados para poderem ser corrigidas, limpas ou completadas no ecrã. Outros desenhadores trabalham nas suas vinhetas separadamente em papel, digitalizando-as e efectuem o trabalho de montagem das pranchas no computador.

Mas os desenhadores podem ainda dispensar totalmente o papel e utilizar uma «paleta gráfica». Este software sofisticado permite desenhar numa ardósia electrónica ligada a um ecrã, realizando todas as etapas da construção da prancha de forma sucessiva num mesmo suporte. A paleta gráfica dá acesso a todas as ferramentas virtuais possíveis e cada traço indesejável é apagado com um simples clique. Esta ferramenta extraordinária convém a todos os estilos, dos mais sintéticos aos mais sofisticados, sem a menor limitação artística.

B.07

A arte da capa

A capa é uma montra de um álbum de banda desenhada. A capa deve ser representativa do seu conteúdo e responder ao mesmo tempo aos imperativos comerciais de legibilidade e originalidade, sendo o objectivo criar um álbum distinto através de uma produção por vezes pletórica.

Em princípio, o desenhador decide ilustrar um dos momentos fortes da história, mas a capa de um álbum contém várias outras informações por ventura ainda mais importantes: identidade dos autores, se faz parte de uma série ou de uma colecção, quem é o editor? E é aqui que intervém o grafista.

Sendo em geral o responsável pela disposição da página de todos os álbuns de uma colecção para lhes conceder uma certa unidade, o grafista estabelece as suas opções com base nas escolhas editoriais. Por exemplo, os heróis de BD são muitas vezes mais conhecidos do que os seus criadores, daí que a importância atribuída aos nomes dos autores venha a ser mais discreta em relação às séries do que às colecções de álbuns que não pertencem a uma série.

B.08

A arte da edição

Em geral, a banda desenhada nasce da vontade de um autor, quer seja cenarista, desenhador ou as duas coisas ao mesmo tempo. A BD é em seguida proposta a um editor que, se aceitar incluí-lo no seu catálogo, garante a direcção artística e encarrega-se da impressão dos álbuns, da sua comercialização e remuneração dos autores.

O catálogo de um editor é definido pela sua política editorial. É o editor que confere uma identidade original e quem orientará as suas escolhas artísticas, bem como os objectivos comerciais.

O editor vende os seus álbuns por intermediário de um difusor, ou seja um grossista que se encarrega da distribuição dos álbuns nos diversos pontos de venda, livrarias ou grandes superfícies. Para assegurar a promoção das suas novidades, o editor recorre a especialistas: responsável de marketing, publicitário, responsável de comunicação com a imprensa e as operações de promoção (exposições, concursos, parceiros dos media) e uma força de vendas que, no terreno, incentiva a compra nos pontos de venda.

B.09

Direitos derivados e direitos estrangeiros

Os editores mais importantes do mercado dispõem de departamentos cujo objectivo é alcançar e seduzir um novo público ou ainda fidelizá-lo propondo-lhe objectos que lhe permitirão viver de maneira mais próxima a série de que gosta. Estes objectos derivados (desde caixas de chocolate às animações para os telefones) que são produzidos por empresas que possuem uma licença de exploração, podem igualmente gerar receitas consideráveis. Quando uma empresa (de perfumes, automóvel, de restauração rápida, etc.) deseja associar a imagem simpática de uma série ou de um herói de banda desenhada às suas actividades, é também ao departamento dos direitos derivados que terá que se dirigir.

Por seu lado, o departamento responsável pelos direitos estrangeiros tem como objectivo aumentar a difusão de uma obra ou de uma série numa outra língua secundando-se de editores que irão garantir um fabrico de qualidade adaptado ao mercado e uma gestão dos direitos de autor justa e honesta.

Por último, de notar que o cinema presta cada vez mais atenção às bandas desenhadas, seus cenários e mesmo aos seus autores. As adaptações de narrações em imagens para o cinema permitem igualmente aos editores e aos autores de bandas desenhadas alcançar um novo público.

B.10

Os géneros da BD

A BD humorística

Contar histórias engraçadas em banda desenhada envolve disciplinas muito diferentes consoante os formatos explorados. As tiras cómicas, pequenas histórias em três caixas, exigem um desenho minimalista e um humor repetitivo. As piadas, as histórias numa só página, permitem desenvolver situações mais movimentadas e requerem uma encenação dinâmica. As histórias curtas, em algumas páginas, fornecem detalhes mais longos sobre o desenrolar da narrativa antes de se atingir uma conclusão. Quanto às novas grandes aventuras humorísticas, exigem um cenário recheado de humor articulado com uma estrutura dramática rigorosa.

A BD realista

Uma BD realista, é uma BD cujo desenho é realista, mas não necessariamente o cenário. Trata-se de pessoas verdadeiras que evoluem numa verdadeiro contexto, mas que podem envolver-se em aventuras inverosímeis.

Desenhar de maneira realista é uma disciplina cheia de constrangimentos, que requer documentação abundante. Numa BD realista, devemos poder reconhecer o modelo do automóvel que atravessa o rectângulo. E da mesma maneira que um verdadeiro realizador de filmes ou de séries de televisão, o desenhador realista escolhe o ângulo de visão das suas sequências, os movimentos da câmara e a iluminação da narração a que está a dar vida.

A BD expressionista

Alguns desenhadores decidem caricaturar a realidade para dar mais força e robustez às suas narrações. Esta escolha permite-lhes ilustrar através de imagens das histórias mais oníricas ou mais angustiantes e, no final, mais «realistas» do que os desenhadores realistas. O expressionismo convém totalmente aos traços carregados e aos contrastes violentos do preto e do branco, mas tem igualmente a sua consagração junto dos adeptos da cor directa.

O romance gráfico

O romance gráfico é um género de BD mais intimista e literário do que as séries de aventuras clássicas. Este romance, que ultrapassa frequentemente os 100 fólhos, tem um formato compacto de um romance. Por escolha artística própria, mas também por constrangimentos económicos, este romance é muitas vezes impresso a preto e branco e o grafismo deve ser simples e expressivo. O romance gráfico é muito frequentemente um testemunho da vida real; e é menos adaptado às obras de pura ficção.

A BD para crianças

Por volta dos 7 anos, a idade em que as crianças começam a ler de forma autónoma, as crianças tem a possibilidade de descobrir as BD de humor ou de aventura que permitem vários níveis de leitura. Mas existem álbuns, destinados aos mais jovens, que exploram o universo da pequena infância com humor e fantasia. Algumas destas BD são mudas, o que as torna ainda mais acessíveis e interactivas. Se houver textos, pede-se ajuda aos pais para ajudar os filhos a aceder ao mundo maravilhoso da banda desenhada.

A BD para adolescentes

Entre os 12 e os 14 anos, os rapazes e as raparigas deixam o mundo da infância, começam a tomar consciência da sua sexualidade e conhecem os seus primeiros desamores. As suas preocupações mudam, bem como as suas leituras. No momento em que os editores decompõem a sua produção pletórica em colecções cada vez mais orientadas para um público específico, este nicho de leitores não deixa de suscitar as vocações entre os criadores de BD que mais acompanham a realidade.

A BD para todos

Destinada à juventude, as primeiras publicações de histórias em imagens eram formadas por produções para crianças e adaptações de séries concebidas para o público de leitores muito vasto dos grandes quotidianos americanos. Foi com base nesta tradição que se criou uma banda desenhada franco-belga destinada a um público «dos 7 aos 77 anos», para retomar um famoso lema do jornal Tintin. Além das séries de humor ou realistas, o género híbrido «semi-realista» teve o seu apogeu na segunda metade do século XX junto dos editores belgas.

A family-strip / A BD familiar

Este género ancestral foi iniciado com A Família Fenouillard criado por Christophe em 1889, a BD familiar que coloca em cena grupos de indivíduos no seio da sua célula familiar. Esta célula é composta muitas vezes por um casal com filho(s), mas pode também designar as famílias desestruturadas, cujas relações são por vezes misteriosas. O género desdobra-se em piadas, histórias curtas ou em grandes aventuras e é um clássico da BD para o grande público.

A BD histórica

Entre a descrição pura de factos históricos e as intrigas romanceadas tendo em pano de fundo factos comprovados, a BD histórica é um género múltiplo e variado que se desdobra em desenho realista, semi-realista ou claramente humorístico. Todas as épocas são evocadas, desde a lenda de Gilgamesh à guerra do Golfo, com uma predilecção pela Roma antiga, a Idade Média ou as grandes guerras napoleónicas. Também associadas estão as inúmeras obras de carácter biográfico.

O estilo Heróico-fantasia

Inicialmente o estilo heróico-fantasia era um subgénero da literatura fantástica que re-visita o mundo medieval na sua vertente da magia e da bruxaria. No anos 70 a aventura «Masmorras e Dragões» foi revitalizada, tendo o grande regresso à BD acontecido em 1983 com a aventura «Em busca do pássaro do tempo» de Serge Le Tendre e Régis Loisel cujo grafismo inspirou posteriormente uma nova geração completa de desenhadores que se consagraram ao estilo heróico-fantasia desde a alvorada dos anos 90.

A ficção científica

Vasto domínio que engloba os universos longínquos, os seres vindos do além, os buracos temporais, a ucronia e a antecipação, a BD de ficção científica era um género muito anglo-saxónico antes de ser adoptado por inúmeros autores europeus, designadamente franco-belgas. Os cenaristas mais envolvidos neste estilo utilizam frequentemente este media para evocar os nossos problemas da sociedade transportando-os para mundos imaginários muitas vezes dirigidos por regimes totalitários.

A BD sobre fábulas de animais

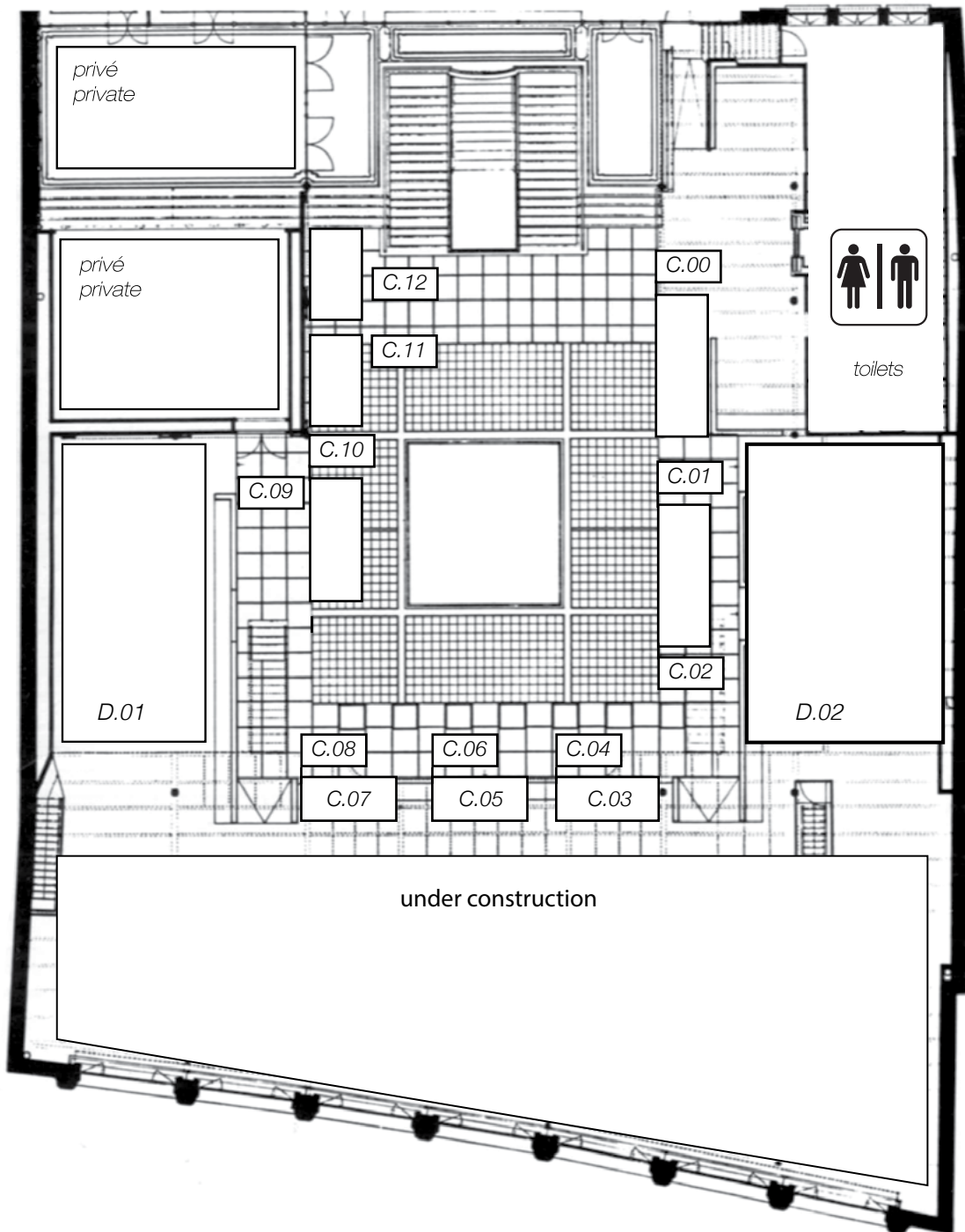
Conhecida como as fábulas de Esope, a literatura sobre animais é uma maneira indirecta de evocar a condição humana colocando em cena animais antropomorfos. Trata-se do reino da fábula. O género entrou no universo da banda desenhada tendo permitido evocar a Segunda Guerra Mundial (Maus, La Bête est morte), mas também temas mais leves onde a ficção mais realista se combina com o humor mais desenfreado.

A BD didáctica

Durante muito tempo acusados de empobrecer intelectualmente os seus leitores, os editores de bandas desenhadas começaram por reagir introduzindo narrações autênticas e outras histórias edificantes nos seus jornais, antes de compreender que a BD podia ser um meio de comunicação moderno e dinâmico capaz de difundir o saber ao grande público. O que explica que numerosos álbuns publicitários se aparentem às BD didácticas.

O desenho de imprensa

Durante muito tempo, a BD foi apresentada na imprensa quotidiana sob a forma de tiras humorísticas e de histórias de quadrinhos muitas vezes fornecidas pelas agências americanas a um preço que punha de parte à partida qualquer concorrência europeia. Mas o verdadeiro desenhador de imprensa é um cronista que comenta a actualidade dos acontecimentos ou a política do dia-a-dia. A utilização que pode fazer com o corte em sequências de imagens convidam-no a entrar na grande família da BD, mas o seu trabalho é essencialmente jornalístico.



Horta e os Armazéns Waucquez

C.00

(Introdução)

«Era como uma nave de uma gare, rodeada pelas rampas de dois andares, recortada por escadas suspensas, atravessada por pontes volantes. As escadas de ferro, de dupla rotação, desenvolviam curvas ousadas, multiplicavam os patamares; as pontes de ferro, atiradas para o nada, seguiam a direito, lá no alto; e todo este ferro resultava, sob a luz branca dos vitrais, numa arquitectura leve, numa renda complexa por onde passava o dia, a realização moderna de um palácio de sonho...»

(Tradução livre)

Emile Zola, « Au bonheur des dames (O paraíso das damas) »

É a história de um armazém daqueles que já não encontramos. Com mais de 100 anos, trata-se do último edifício semi-industrial desenhado por Victor Horta, que ainda existe. E que vida! Nos primeiros 70 anos da sua existência, ali se venderam tecidos e estofos, tal como o tinham desejado Charles Waucquez e os sucessivos proprietários do número 20 da Rue des Sables.

Testemunha da transformação de Bruxelas, num bairro que foi, sem dúvida alguma, aquele que mais sofreu com... os progressos do século XX, o Armazém encerrou as suas portas em 1970 e conheceu então aqueles que seriam os seus anos mais difíceis. Nasceram a seguir novas esperanças, novos projectos.

Em 1984, o edifício foi comprado pelo Estado Federal que tinha o objectivo de ali ver nascer... um museu dedicado à banda desenhada. Este projecto nascera por volta de 1980, sob o olhar afável de Hergé. Inaugurado pelos monarcas a 3 de Outubro de 1989, o Centro Belga da BD não tinha apenas como objectivo conservar e promover a BD... mas também o de devolver o sentido e a vida aos vitrais, aos arabescos, às volutas, à luz desta obra-prima de Victor Horta.

Jean Auquier, CBBB.

C.01

Frank Pé

Talento reconhecido em numerosos continentes, Frank Pé demonstra, desde a publicação do seu primeiro álbum de banda desenhada, que só deixando respirar a natureza e experimentar a sua luz, o mundo pode ser uma fonte de surpresas, inclusivamente para os seus habitantes. Pintor de paisagens, o seu universo alimenta-se tanto de fauna como de sonhos. Através das suas séries, «Broussaille « e «Zoo», publicadas pelas Edições Dupuis, Frank Pé tornou-se um mestre da cor.

Ilustração : Frank Pé, A Nona Arte entra na Arte Nova, CBBB 1988.

C.02

Victor Horta e a Arte Nova

O longo reinado de Leopoldo II (1867–1909) representa para a Bélgica um período de excepcional desenvolvimento. As disciplinas artísticas são testemunhas do desenvolvimento de inúmeras técnicas inovadoras no domínio da construção, nomeadamente com a utilização do aço e do vidro que permitem a criação de grandes vãos e a entrada da luz. A Arte Nova consiste no resgate destas técnicas e na adaptação das mesmas à arquitectura, conferindo ao mundo moderno um aspecto harmonioso.

Itinerário de um génio

Depois de ter estudado arquitectura na Académie de Gante, e de ter sido aluno do arquitecto Jules Dubuysson, e mais tarde do arquitecto Alphonse Balat, autor das Serres Royales de Laeken, Victor Horta (Gand, 1861-Bruxelas, 1947) projecta as suas primeiras casas a partir de 1885. Realçaremos aqui a Maison Autrique (1893) e o Hôtel Tassel (1895), autênticos manifestos da Arte Nova. As obras-primas suceder-se-ão : Hôtel Solvay (1898), Maison du Peuple (1899), a sua própria casa (o actual Museu Horta, 1901), os Armazéns à l'Innovation (1903) e os Armazéns Waucquez (1906). O arquitecto encontra-se então no apogeu da sua obra.

C.03

François Schuiten

De Bruxelas a Angoulême, Hanôver ou Las Vegas, sob a forma de banda desenhada, nas paredes das cidades, nos metropolitanos, em exposições ou mesmo nos selos do correio, François Schuiten não pára de construir autênticas passarelas entre a realidade e a ficção. Transformando qualquer ferramenta de comunicação em suporte de expressão artística, ele conta um mundo de fantasia ao alcance da imaginação: a utopia. A sua obra de BD encontra-se publicada nas Edições Casterman (Les Cités Obscures, com Benoît Peeters).

Ilustração : François Schuiten, A Nona Arte entra na Arte Nova, CBBB 1988.

C.04

O nascimento dos Armazéns Wauquez

Numa altura em que o século nascente brilha em todo o seu esplendor, um grossista têxtil de Bruxelas conhece um arquitecto no auge da sua glória. Deste encontro nascerá uma obra-prima, um símbolo perfeito do enlace entre a Arte e uma sociedade de consumo em plena ascensão. Charles Waucquez encomenda a Victor Horta um edifício capaz de albergar o seu armazém de tecidos. Os Armazéns Waucquez instalam-se em 1906 na Rue des Sables.

A Rue des Sables de outrora

Industriosa e comercial, quente e feliz, a Rue des Sables contava com inúmeros conventos e um quartel, desmantelado em 1905, que albergava mais de três mil soldados da infantaria. Foi ainda nesta rua que nasceu ou se desenvolveu uma parte importante da imprensa do país: L'Etoile Belge, L'Indépendance Belge, Le Peuple, La Cité, Het Laatste Nieuws, Het Nieuws van de Dag e De Nieuwe Gids, Panorama, Libelle, Mon Copain, entre outras.

C.05

Yslaire

Com a Saga dos «Sambre» (com Balac, 1986), Yslaire entrava na liga dos grandes. Criador de um universo pessoal intenso e trágico, ele pertence a uma minúscula categoria de autores cujos leitores são capazes de esperar sete anos pelo volume seguinte. Se ele não tivesse sido contador de histórias, o seu nome figuraria sem problemas ao lado de nomes familiares tais como Hugo, Nerval e Dumas. No final do século XIX, ele vagueia entre o desenho, os cálculos e a psicanálise (« Mémoire du XXe siècle »).

Ilustração : Yslaire, A Nona Arte entra na Arte Nova, CBBB 1988.

C.06

Vida e morte dos Armazéns Waucquez

Entre vendas e compras, o comércio viveu anos de prosperidade antes de conhecer um verdadeiro terramoto urbano. A serpente de mar (tema de artigo periodicamente utilizado pela imprensa à falta de informação mais importante), que foi durante muito tempo a construção da junção do caminho-de-ferro Norte-Sul destruiu totalmente este popular bairro de Bruxelas que era conhecido por Bas-fonds (bairros mais miseráveis de uma cidade). Os comércios foram encerrando aos poucos e os armazéns Waucquez acabariam também por fechar as portas.

As etapas de uma vida

A pedido do proprietário interessado em desenvolver as suas actividades comerciais, o arquitecto Charles Veraart construiu em 1912 e 1913 dois mezaninos de um lado e do outro do átrio de entrada, entre o rés-do-chão e o primeiro andar, respeitando as regras da arquitectura de Horta. Aliás, e mantendo sempre o mesmo nome, a empresa foi vendida em 1923 à sociedade Verberckt, e mais tarde, em 1957, aos estabelecimentos Vertex. A família Waucquez foi sempre, até ao fim, a proprietária das paredes.

C.07

Dany

Sobredotado, com um traçado leve e flexível tal como a silhueta da sua heroína Colombe Tiredaile , o nome de Dany ficará para sempre ligado à «La Merveilleuse Odyssée d’Olivier Rameau » (Edições Joker-Production), uma importante série criada em colaboração com o argumentista Greg no jornal Tintin. Autor de uma obra multifacetada, com títulos como «Ça m’intéresse» e «Histoire sans héros» (com Jean Van Hamme), Dany sobressai tanto no humor como na narrativa semi-realista.

Ilustração : Dany, Nona Arte e Arte Nova, CBBB 1998.

C.08

A metamorfose de uma obra-prima

Durante a década de 1970, completamente abandonados, os Armazéns Waucquez eram apenas conhecidos pelos “iniciados” e por alguns noctívagos, vagabundos ou ladrões. Em 1975, o arquitecto Jean Delhaye, antigo colaborador do Mestre conseguiu a classificação dos Antigos Armazéns Waucquez. Dez anos mais tarde, o local adquire finalmente um projecto de reabilitação graças a dois homens: Guy Dessicy, amigo e antigo colorista de Hergé e Jean Breydel, o arquitecto que deu início a uma profunda reflexão sobre a renovação do património arquitectónico de Bruxelas. Em 1984, é criada, com o apoio das associações francófonas e flamengas de autores de BD, uma associação sem fins lucrativos. O edifício em muito mau estado é comprado pela Régie des Bâtiments de l’État com o objectivo de aí criar um Centro Belga da BD.

Uma renovação exemplar

Para levar a cabo a renovação, chamou-se um jovem arquitecto, Pierre Van Aasche (Cooparch). De uma forma deliberada, ele colocou elementos contemporâneos – aplicações luminosas, passarelas, etc. – em locais onde estes elementos se revelavam indispensáveis, valorizando ainda mais a obra de Victor Horta. O local tinha sofrido danos enormes. Os melhores artesãos do país foram convidados e foram necessários dois anos completos para a execução deste trabalho.

C.09

Jan Bosschaert

Das suas origens de Antuérpia, Jan Bosschaert herdou uma certa tendência para derrubar os ícones. Numa altura em que já gozava de uma sólida reputação no domínio da ilustração, o seu encontro com o argumentista Marc Legendre, levou Bosschaert a animar, durante vários anos, as aventuras de «Sam», uma jovem mecânica apaixonada por carros velhos, adoravelmente representada, aliás como o são todas as jovens que o autor passa para o papel.

Ilustração: Jan Bosschaert, Nona Arte e Arte Nova, CBBB 1998.

C.10

O enlace da Nona Arte com a Arte Nova

A 6 de Outubro de 1989, três dias depois da sua inauguração pelo Rei e pela Rainha, os primeiros visitantes descobriam este templo da Arte Nova dedicada à Nona Arte. Em simultâneo um veículo de promoção para a BD, uma galeria de exposições, um centro de documentação, uma embaixada cultural... o Centro Belga da Banda Desenhada tornou-se rapidamente um grande museu de vocação internacional e uma das atracções mais populares da Bélgica. E a filosofia subjacente ao projecto assenta ainda nesta afirmação de duplo sentido: se entramos pela banda desenhada, também conhecida por Nona Arte, saímos com os olhos a brilhar de Arte Nova... e o inverso também se aplica!

Tintin e Haddock na escada

Em 1986, o Estúdio Hergé que dirigia ainda Bob De Moor confiou aos “chefões” do futuro CBBB (Centro Belga de BD) o desenho criado neste mesmo espaço. Com este desenho a traço, a Fundação Hergé acabava de dar um importante contributo para a criação do Centro Belga da Banda Desenhada... que permitiu conferir uma imagem forte e simbólica do mesmo.

C.11

Ferry

Trata-se de um milagre quotidiano muito apreciado entre os amadores de BD, aquele que consiste em recriar um mundo passado ou em imaginar o amanhã, recorrendo apenas a uma sucessão de imagens e a um argumento. Foi assim que, em 1989, a partir de um argumento de Yves Duval, Ferry resolveu desenhar o nascimento do Centro Belga de Banda Desenhada. Este, proveniente das planícies da Flandres (1944), é o autor de uma importante obra centrada, essencialmente, na história. Tendo começado a sua carreira de autor de BD no diário Le Soir, e em revistas como o Pilote e Tintin, Ferry é o autor da série «Ivan Kalédine» (em parceria com JL Vernal), das «Chroniques de Panchrysia» e mais recentemente, inscrito numa linha deixada por Jacques Martin, de uma aventura d'«Alix» e de « Un Voyage de Jhen» dedicada à sua cidade preferida, Bruges.

Desenhador e argumentista, ele ensinou, durante muito tempo, a arte da BD no Instituto St-Luc de Gante.

C.12

Bob De Moor

Do génio burlesco de Balthazar até à uma longa colaboração com Hergé, do Leão de Flandres até ao Senhor Barelli ou Cori le Moussaillon, Bob De Moor (1925-1992) soube construir uma obra particularmente rica e original que consta entre as mais importantes da BD europeia. Ele foi um elo essencial no desenvolvimento do Centro Belga da BD, tendo de ultrapassar diversos desafios: o primeiro, que ele aceitou - sem ter a exacta percepção da responsabilidade que estava subjacente! - foi a de assumir a presidência. E foi como presidente que ele acolheu o Rei Balduino e a Rainha Fabíola que inauguraram o local, a 3 de Outubro de 1989.

Antes de todos, ele tinha já imaginado a organização do futuro Centro de BD... tal como provam estas ilustrações inéditas. Actualmente, o Auditório do Centro Belga da banda desenhada tem o seu nome.

C.13

Horta e os Armazéns Waucquez

Uma exposição produzida pelo Centro Belga de Banda Desenhada

Concepção e textos : Jean Auquier

Seleção das ilustrações : Fanny Kerrien, Pierre Saysouk e JA.

Documentação : Fanny Kerrien e JA.

Traduções : Tine Anthoni, Philotrans

Grafismo : Pierre Saysouk

Reproduções e ampliações: Sadocolor Mounting

Realização : Jean Serneels, Mikaël Cuypers e as equipas de trabalho do CBBB.



Expo Hergé & Peyo

D.01

Hergé

*Georges Remi nasceu em Bruxelas em 1907.
Morreu em Bruxelas em 1983.*

Tintim não é ninguém

O rosto de Tintim foi criado a partir de alguns recursos muito simples. Uma vez que é praticamente neutro e inexpressivo, é o receptáculo ideal para as emoções vivenciadas por leitores.

Tintim é qualquer um

Dependendo das circunstâncias, Tintim pode ser jovem ou velho, escandinavo ou mediterrâneo, africano ou asiático. Trata-se de um carácter universal. Se Tintim é qualquer um, ele também é você.

Tintim pode lidar com qualquer coisa

Tintim é o símbolo da juventude e vigor, coragem e integridade. Ele é um audacioso que consegue tudo o que é proposto... enquanto seus leitores estão confortavelmente acomodados em seus assentos.

As mil caras de Haddock

Considerando que Tintin revela pouca ou nenhuma emoção, o Capitão Haddock é permanentemente borbulhante com ele. Tanto o seu rosto quanto seu corpo mostra que ele é um vulcão emocional em plena erupção. Como tal, ele complementa bem Tintim.

Milu, um verdadeiro herói

Atrás de seu aspecto de companheiro divertido, de canino “auxiliar” com senso comum, Milu é um verdadeiro herói. Não se iludam: ele quase sempre salva o dia.

Trifólio Girassol, o Domador de Raios

Trifólio Girassol freqüentemente fornece a faísca que aciona o motor das aventuras de Tintim. De fato, as suas invenções são o que fazem com que o mundo do jovem repórter gire. Trifólio Girassol completa um triângulo perfeito com Tintim e o Capitão Haddock.

A perseguição

Enquanto que eles estão perseguindo ladrões mágicos, meteoritos ou a lua, os scripts de Hergé são geralmente linear, reta como uma corrida do início ao fim. É por isso que Hergé pertence à mesma tradição que Hitchcock.

O suspense aumenta

Para incrementar a simples receita de perseguição, situações chocantes tiveram que ser criadas. Normalmente, como o desenho final de cada história, mostra o nosso herói em meio a uma situação muito desconfortável. O leitor tem que esperar uma semana inteira, para descobrir, não se, mas como Tintim escapará de sua delicada situação.

Vamos fazer uma pausa

Outro “truque” para fazer com que o leitor não perca o interesse é alterar o ritmo da história. Isto é feito através da introdução de momentos de alívio ou quebras na perseguição. Normalmente são Dupond e Dupont os responsáveis por essas pausas divertidas.

Uma história nunca é inocente

Pesquisa e a inclusão de detalhes verdadeiros ajudam a ancorar firmemente a ficção à realidade. A combinação de eventos reais e imaginários pode, às vezes, transmitir de forma imperceptível os pontos de vista de Hergé para o mundo.

A rede familiar

Após suas histórias simples, construídas com perseguições, Hergé tem uma nova idéia de como contar as aventuras de Tintim. Ele criou o papel “família”. Encontros acidentais da (e com) sua família, que acontece em qualquer parte do mundo, vão injetar um novo impulso para os quadrinhos.

Hergé antes de Tintim

Antes de criar Tintim, Hergé já trabalhava como artista gráfico. Depois de sua criação, continuou sua carreira como desenhista gráfico e ilustrador.

Hergé 1907-1983

- 1907 Georges Rémi nasceu no dia 22, em uma família modesta de Bruxelas.
- 1924 Assina seus desenhos sob o pseudônimo Hergé (RG), sigla do seu nome em sentido inverso.
- 1925 Georges Remi foi contratado pelo departamento de subscrição “Le XXe Siècle”, um jornal diário dirigido pelo padre Norbert Wallez.
- 1928 Hergé é responsável por lançar um suplemento infantil em “Le XXe Siècle”. A primeira edição de “Le Petit XXe” é publicada em 1o de novembro.
- 1929 10 de janeiro, nascimento de Bobby e Tintim no “Le Petit XXe”
- 1930 Criação de Quick e Flupke também para o “Le Petit XXe”
- 1932 Georges Remi casa com Germaine Kieckens, Secretária de Wallez.
- 1934 Trabalhando em “O Lótus Azul”, com Tchang, um estudante chinês, ele convence Hergé da necessidade de construir melhor as suas histórias, evitando estereótipos e conduzir uma investigação mais detalhada. As histórias em quadrinhos não são mais um jogo. Casterman começou a publicar os álbuns de Tintim.
- 1935 Criação de Jo, e Zetter Jocko para a revista francesa “Coeurs Vaillant”.
- 1940 A invasão da Bélgica pelos alemães coloca um fim ao “Le XXe Siècle”. Hergé continua a publicar no “Le Soir”, que está sob o rigoroso controle das forças de ocupação.
- 1942 A pedido de Casterman, Hergé adapta antigas histórias de Tintim para publicação em álbuns padrão de 64 páginas coloridas.
- 1946 Em 26 de setembro o editor Raymond Leblanc lança a revista “Tintin”.
- 1950 Hergé fundou a “Estúdios Hergé” para realizar o seu mais ambicioso projeto “Missão na lua”.
- 1958 Hergé atravessa uma crise pessoal, um evento que influenciou a sua história em quadrinhos “Tintim no Tibete”. Esta história poderia ser interpretada como um estudo da lealdade.
- 1960 Hergé reduz seu ritmo de trabalho. Descobre a arte moderna, desenvolvendo uma paixão pela pintura e viaja por todo o mundo com sua nova parceira, Fanny Vlamincq.
- 1977 No dia 20 de maio Georges Remi se casa em Uccle (um subúrbio de Bruxelas), com Fanny Vlamincq.
- 1983 Georges Remi, aliás, Hergé, faleceu no dia 3 de Março, em Bruxelas.



Peyo

Pierre Culliford nasceu em Bruxelas em 1928.

Morreu em Bruxelas em 1992.

S.01 Os começos de Peyo

Depois de ter deixado a escola aos 15 anos, Peyo começou por encontrar um primeiro emprego como assistente de projecionista num cinema de bairro. Posteriormente consegue um outro emprego na CBA (Compagnie Belge d'Actualité) onde trabalhará como pintor a guache em filmes de animação desenhados por André Franquin, Morris e Eddy Paape, três futuras vedetas da BD belga.

Em 1946, cria o índio Pezinho Mole e o escoteiro Puce nas páginas ilustradas da revista "L'Occident". No mesmo ano, desenha Um inquérito do inspetor Pik em "Le Petit Monde" e cria a página Johan sobre uma história passada na Idade Média publicada no jornal "La Dernière Heure".

S.02 Poussy

Em janeiro de 1949, Peyo cria Poussy no diário de Bruxelas "Le Soir". Contrariamente a outras bandas desenhadas sobre animais desta época, Poussy não fala e comporta-se como um verdadeiro gatinho. As piadas, declinadas em quatro casos, contam pequenas histórias da vida do quotidiano. O "Le Soir" passa a publicar estas histórias de forma irregular até 1960, tendo o semanário Spirou retomado a série em 1965, sendo na altura desenhada por Lucien De Gieter.

S.03 Pierrot e a lâmpada

Este rapazinho simpático, ao quem Peyo deu o seu nome, foi criado em 1960 para a Bonux Boy, uma revista de formato pequeno oferecida nas embalagens de detergente em pó. Pierrot possui uma lâmpada mágica que contém um génio que já não se lembra muito bem das suas fórmulas mágicas, o que provoca catástrofes e quiproquós hilariantes. As três histórias foram redesenhadas pela publicação mensal Smurf ! que publicou dezasseis novas histórias entre 1990 e 1992.

Jacky e Célestin

Peyo criou esta dupla de aventureiros semi-humoristas para substituir Poussy que foram publicados no semanário "Le Soir Illustré" entre 1960 e 1965. Contrariamente a outras séries da sua autoria, Peyo não desenhara ele próprio os personagens, confiando esse cuidado ao seu amigo Will que passa a incumbência ao seu próprio assistente Joel Azara a quem sucederão Francis Bertrand assistido por Roger Leloup na decoração, e em seguida François Walthéry assistido por Gos para os cenários.

S.04 Benoît Brisefer

Criado em 1960 na Spirou, este rapazinho de Vivejoie-la-Grande possui uma força herculeana que o abandona de cada vez que se constipa. A série, inicialmente desenhada por Peyo com decorações de Will, foi confiada em seguida a François Walthéry entre 1966 e 1972, depois a Albert Blesteau que desenhou um último episódio em 1978. Graças à reedição da Lombard em 1993, seis novos episódios foram realizados por Pascal Garray com cenários da responsabilidade de Thierry Culliford.

S.05 Johan o cavaleiro do Rei

Contratado em 1952 pela Spirou graças aos bons ofícios de Franquin, Peyo transforma o Johan loirinho do jornal La Dernière Heure em herói mais credível que maneja a espada com talento ao serviço do seu Rei. O editor impôs na altura narrações em 44 páginas para as poder editar em álbuns, o que Peyo aceitou tendo escrito e estruturado os seus primeiros verdadeiros cenários. Paralelamente, faz desenhos humorísticos para as capas da Moustique, uma outra revista semanal das edições Dupuis.

S.06 Johan e Pirlouit

Tendo achado o personagem de Johan um pouco austero, Peyo conferiu-lhe muito rapidamente um elemento cómico: Pirlouit, espécie de bobo da corte, apreciador de boa carne, cuja pequena estatura o torna parecido a um garoto espertalhão e imprevisível. Depressa Pirlouit ganha importância na série que passa a ter o seu nome associado ao de Johan. Graças à sua presença, a série adquire um carácter humorístico que lhe assegura um êxito considerável junto dos leitores de Spirou.

S.07 Johan e Pirlouit e os Smurfs

Em 1958, no decorrer de um episódio intitulado “A flauta de seis buracos”, os dois heróis devem encontra-se com fabricantes de uma flauta encantada com poderes mágicos. O encantador Omnibus manda-os então para o país dos Smurfs, pequenos duendes azuis, de três palmos de altura, que falam schtroumpf, uma espécie de linguagem codificada que Pirlouit terá muita dificuldade em assimilar. A partir desse momento, os Smurfs passariam a ter estatuto de estrelas roubando protagonismo aos heróis da série. Os Smurfs apareceriam ainda em três outros episódios de Johan e Pirlouit, “A guerra das sete fontes”, “O País maldito” e “O Sortilégio de Maltrochu”, apesar de já terem as suas próprias aventuras reconhecidas.

S.08 As primeiras mini-narrações

Tudo aconteceu em 1959, por ocasião da publicação do fascículo especial “Férias” de Spirou, que Peyo, assistido pelo chefe de redação Yvan Delporte, apresentou a primeira história outonal dos Smurfs parte de uma coleção para montar em casa, um verdadeiro álbum de pequenas dimensões com o formato dos Smurfs. “Os Smurfs pretos” conta a forma como, graças à ciência do Grande Smurf, os Smurfs foram salvos de uma epidemia causada pela mosca “Bzz”.

No total, seriam publicadas seis mini-narrações dos Smurfs na Spirou, o que permitiu a Peyo e a Delporte desenvolver o seu modo de vida e o ambiente em que viviam, por vezes hostil tal como é demonstrado pela presença do feiticeiro Gargamel e do seu gato Azraël.

O universo dos Smurfs

Os Smurfs viviam na Idade Média, na época dos feiticeiros, da alquimia e dos dragões. À partida eram 99, aos quais se juntaram o Centésimo Smurf (um Smurf que se dividiu em dois ao ter atravessado um espelho), a Smurfina, o Bébé Smurf e o Smurf Selvagem. Os Smurfs vivem em casas em forma de cogumelos e adoram salsaparrilha. São todos muito parecidos, mas reconhecem-se sem hesitações. Aceitam com facilidade ajudar os outros para o bem da comunidade (exceto o Smurf Preguiçoso), mas não gostam muito de missões arriscadas. Sempre que é preciso um voluntário, é em geral o Grande Smurf que dá o primeiro passo.

S.09 Os inimigos dos Smurfs

Gargamel

Gargamel o malvado que tenta desesperadamente capturar os Smurfs para os utilizar na composição da pedra filosofal que transforma todos os metais em ouro. Felizmente, como não é muito esperto, os Smurfs conseguem sempre salvar-se.

Azraël

Azraël é o gato de Gargamel. Tal como o dono, o gato tenta também ele capturar os Smurfs, mas o seu objetivo é comê-los.

A mosca Bzzz

A mosca Bzzz é uma mosca perigosa que transmite a doença dos Smurfs Pretos.

Os Smurfs Pretos

Os Smurfs Pretos são Smurfs que foram picados pela mosca Bzzz e que se tornam agressivos em relação aos outros Smurfs. Transmitem a sua doença mordendo os outros Smurfs na cauda.

O Grossbouf

O Grossbouf é um gigante que está sempre com fome. Passa a maior parte do seu tempo à procura de alguma coisa para comer e para isso vocifera: “TENHO FOME!!!”

O Pássaro Uivador

O Pássaro Uivador é uma terrível ameaça para os Smurfs. Este pássaro monstruoso tem um prazer malicioso em destruir tudo aquilo que os Smurfs constroem.

Monulf

Monulf é um pequeno ser infame e desprezível. Um dia, com a ajuda do seu dragão Fafnir, captura toda a tribo dos Smurfs para os por a trabalhar nas minas de diamante, como escravos.

S.10 A aldeia dos Smurfs

Não se sabe muito bem onde se situa a aldeia dos Smurfs. O que sabemos é que se situa numa pequena clareira, algures na floresta do País Maldito! Mas nem sempre tinha sido assim: quando os Smurfs surgiram pela primeira vez, a aldeia estava situada em pleno deserto de pedras e de árvores mortas. Talvez tenha sido depois do dragão Fafnir a ter destruído que os Smurfs decidiram construir a aldeia na floresta...

O que se sabe também é que ninguém consegue descobrir os caminhos se não for ajudado por um Smurf. Gargamel tentou várias vezes, mas sempre em vão!

Esta pequena aldeia é constituída por casas em forma de cogumelo, quase todas iguais. Vistas de fora, só alguns pequenos detalhes deixam adivinhar a identidade dos seus proprietários.

A galeria dos Smurfs

- O Grande Smurf
- A Smurfina
- O Smurf de Óculos
- O Smurf Brincalhão
- O Engenhocas
- O Smurf Vaidoso
- O Músico
- O Smurf Valentão
- O Smurf Cozinheiro
- O Smurf Guloso
- O Smurf Preguiçoso
- O Resmungão
- O Smurf Poeta
- O Smurf Pintor
- O Smurf Camponês
- O Bébé Smurf

S.12 Os Smurfs passam à animação

Foi em 1945, nos estúdios de animação da CBA, que Peyo criou os seus primeiros personagens para um projeto de filme em desenhos animados, “A prenda para a fada”. Tratava-se da história pequenos elfos dançarinos, com uma cauda minúscula e cabelo aos caracóis de flores que formavam um chapéu pontiagudo. Enfim, tratava-se de uma espécie de Smurfs... que surgiram a partir de 1959 no Estúdio TVA, uma pequena equipa dirigida por Eddy Ryssack da qual fazia parte o operador de câmara Raoul Cauvin e o animador Charles Degotte, todos a trabalhar para as edições Dupuis. Foram realizadas seis curtas-metragens a preto e branco de maneira muito artesanal, muito joviais e acompanhadas por música jazz, para além dos projetos em 1965 com o título genérico “A aventura dos Smurfs”.

Seguiu-se a « Flauta de seis Smurfs », uma longa-metragem adaptada do álbum de Johan e Pirlouit pelos estúdios Belvision de Raymond Leblanc. Peyo investiu-se muito neste projeto. O filme, produzido e realizado em Bruxelas, foi exibido em 1975 na Bélgica, em França e nos Países Baixos. O filme teve um êxito considerável.

Os Smurfs “made in USA”

A aventura animada continuou na América, mais exatamente nos estúdios de Hanna-Barbera. Realizados exclusivamente para a televisão, destinados a um público muito jovem, estes desenhos animados passaram na televisão todos os sábados de manhã durante uma hora, entre setembro de 1981 e dezembro de 1989, no canal NBC antes de invadir os pequenos ecrãs do mundo inteiro. Com estes 272 episódios que representaram no total 421 histórias curtas, os Smurfs tornaram-se em enormes estrelas internacionais.

No verão de 2011, o primeiro filme “Live Action” dos Smurfs, produzido pela Sony Picture Animation, realizado por Raja Gosnell e muito simplesmente intitulado “The Smurfs”, estreia no grande ecrã do mundo inteiro. Os Smurfs, tratados em imagens 3D e em versão menos “desenho animado”, são integrados a ambientes reais.

A ação desenrola-se na época contemporânea. Os Smurfs, perseguidos pelo seu inimigo de sempre Gargamel (Hank Azaria), são projetados, por um túnel do tempo, para o meio de Nova Iorque.

O público apreciou e o filme foi um sucesso a nível mundial.

Dois anos mais tarde, é lançada a sequência “The Smurfs 2”, cuja ação se desenrola em Paris, confirmando o primeiro êxito.

Benoît Brisefer ao vivo

Adaptado do primeiro tomo da série Benoît Brisefer, “Os táxis vermelhos”, uma longa-metragem, produzida por Lambart Productions e interpretada pelo jovem Léopold Huet no papel de Benoît, estreará nas salas de cinema em finais de 2014. Com Jean Reno, Gérard Jugnot e Thierry Lhermitte no genérico, será um êxito assegurado!

Um dos triunfos deste filme é o de ter sido capaz de transpor para o grande ecrã toda a força e dinâmica do pequeno herói.

